



Tipos de Jogos Web

A internet mudou significativamente o mundo dos jogos nas últimas duas décadas, pois os jogos online atraem milhões de jogadores de todas as idades. Felizmente, os jogadores podem escolher seus jogos com base em suas preferências, visto que o mercado de jogos online oferece uma ampla variedade de títulos.

Isso inclui jogos cheios de ação, títulos relacionados a esportes, jogos de cassino online, jogos mentais, entre outros.

De acordo com ARRUDA (2014), os jogos casuais são muito populares, e possuem um público mais amplo do que os típicos jogos hardcore para PC. Esses jogos atraem não apenas 'jogadores' tradicionais, como adolescentes e jovens adultos, mas também públicos-chave de publicidade, como mães que ficam em casa, aposentados e crianças pequenas.

Milhões de pessoas jogam em seus computadores todos os dias. Normalmente, nesses jogos casuais, não importa se alguém é um bom jogador ou não. O usuário progride de uma forma ou de outra, muitas vezes através dos chamados pontos de experiência. Um bom jogo não é particularmente recompensado. Além disso, as empresas que oferecem esses jogos costumam ter uma má reputação devido à publicidade massiva. Uma forma importante de ganhar pontos de experiência é convidar amigos. Os jogadores geralmente exageram e informam seus amigos sobre seu progresso várias vezes ao dia.

Já nos jogos para um jogador, apenas uma pessoa joga. Às vezes você pode enfrentar os jogos em pares e alguns jogos oferecem modos

multiplayer. Basicamente os jogos para um jogador são projetados para serem jogados sozinhos.



Em um jogo multiplayer, vários jogadores jogam ao mesmo tempo, podendo jogar juntos em um mesmo espaço físico no mesmo dispositivo ou se encontrar online no campo de batalha de todos os cantos do planeta. Em muitos jogos, mais de 100 jogadores se reúnem, especialmente em jogos battle royale. Na área dos MMORPGs, o número volta a aumentar exponencialmente (RABIN, 2012).

Os melhores jogos para um jogador se concentram em um personagem, permitindo que ele consiga mergulhar fundo na história. Isso é mais difícil de implementar em jogos multiplayer do que em jogos single-player. Afinal, vários jogadores não podem interpretar o mesmo personagem. Quanto mais jogadores jogam um projeto online, menos foco há em uma história aprofundada.

De acordo com Minor (2022), apesar de um lançamento difícil, Diablo III resistiu ao teste do tempo como o maior nome em RPGs. Neste jogo multiplayer é possível personalizar o personagem com habilidades únicas e tesouros reunidos.



Figura 1 – Reprodução do jogo Diablo III



Fonte:

https://images.igdb.com/igdb/image/upload/t_original/scjgjx.jpg **(Acesso em 21/03/2023)**

A liberdade do modo Aventura ajuda a dar uma nova vida ao jogo, e o limite de nível mais alto e as habilidades adicionais para personagens mais velhos dão aos usuários motivos para voltar a Diablo III. Reaper of Souls é mais do que apenas um pacote DLC e, em última análise, é digno de seu lançamento e preço de varejo (MINOR, 2022).

Já o jogo Minecraft dá aos jovens uma sensação incomparável de liberdade enquanto eles exploram e constroem mundos, tijolo por tijolo. Na verdade, vários construtores podem se juntar ao mesmo mundo de jogo para mineração e artesanato cooperativos.



Figura 2 – Reprodução do jogo Minecraft

Fonte: https://images.igdb.com/igdb/image/upload/t_original/sc8d2s.jpg

(Acesso em 21/03/2023)

De acordo com MINOR (2022), em todo o espectro de jogos, o Minecraft de enorme sucesso define e domina uma categoria própria. Não tem história, nenhum gênero em particular, nenhum personagem, nenhuma cena dramática e gráficos que poderiam ser chamados educadamente de "retro". Em vez disso, o Minecraft permite que os jogadores consigam moldar o mundo de blocos ao seu redor com suas mãos digitais, além de provar que é surpreendentemente atraente para uma legião de fãs.

Por fim, o último tipo de jogo web que iremos abordar são os Serious Games (ou jogos sérios). O termo Serious Games pode ser traduzido como "jogo com um objetivo (aprendizado) sério". Portanto, são jogos criados com o objetivo de transmitir conteúdo ou habilidades específicas de forma direcionada – especialmente em contextos em que brincar e aprender são frequentemente entendidos como elementos opostos.

A utilização dos serious games é possível em quase todas as áreas: seja na educação, na saúde ou na política e cultura - e sobretudo no contexto empresarial. Aqui eles ajudam os funcionários a atingirem melhor seus objetivos. E, claro, o da empresa também.

Os serious games representam uma mudança de paradigma didático em muitas áreas de aprendizagem, particularmente no campo da formação profissional e em empresas. Em vez de enviar os funcionários para cursos de treinamento monótonos, eles podem utilizar um recurso interativo como os jogos.

De acordo com o ALBUQUERQUE (2019), do ponto de vista dos funcionários que jogam, os jogos sérios inicialmente têm objetivos muito simples: divertir-se e vencer. Contudo, o destaque não é apenas que os jogadores estão em constante aprendizado e têm que testar os conhecimentos recém-adquiridos de forma lúdica. A mudança de motivação tem tudo: com jogos sérios, nenhuma tentativa é feita para induzir ou mesmo forçar os funcionários a aprender por pressão externa.

Uma abordagem que é conhecida por ser coroada de pouco sucesso. A aprendizagem, portanto, ocorre por conta própria dentro da estrutura de um jogo. Ao mesmo tempo, isso significa que jogos sérios precisam ser muito bem feitos para que prendam os jogadores e tragam o sucesso desejado.

Podemos concluir que esse tipo de jogos são baseados no fato que já foi comprovado cientificamente muitas vezes: as pessoas aprendem e entendem com muito mais facilidade quando têm a oportunidade de experimentar seus próprios caminhos, aplicar conhecimentos teóricos na prática e ganhar experiência. É importante que os erros não tenham consequências negativas reais.

Além disso, eles também oferecem outras vantagens, por exemplo, quando se trata de ilustrar coisas complexas, transmitir conhecimento de forma realmente sustentável ou fortalecer o intercâmbio e a comunidade.

Atividade Extra

A partir do que foi apresentado neste módulo, principalmente no aprofundamento dos tipos de Jogos Web, recomenda-se assistir ao trailer do filme “Sonic the Hedgehog 2” (Paramount Pictures, 2022) que está disponível em diversas plataformas de streaming, como o Youtube.

O filme apresenta a forma amarela de Sonic que o torna o ser mais poderoso do universo. Porém, esse tipo de poder é apenas temporário. Ele nem sempre pode ser Super Sonic, mas o Blue Blur sempre tem a oportunidade de recuperar essa forma.

O Sonic só pode se tornar Super Sonic coletando todas as sete Esmeraldas do Caos novamente. Como Sonic the Hedgehog 2 terminou com e deixando o corpo de Sonic e flutuando no céu, não está claro onde eles estão agora. No entanto, o fato de não terem sido destruídos definitivamente deixa a porta aberta para o retorno do Super Sonic.

Devido ao poder ilimitado que ele possui como Super Sonic, é frequentemente usado pelo heróico ouriço em tempos de grande crise ou adversidade. Os futuros filmes de Sonic the Hedgehog provavelmente continuarão a limitar o uso do Super Sonic, já que ele será muito poderoso para a maioria dos vilões.

Referência Bibliográfica

ALBUQUERQUE, R. M. **Estudo contemporâneos em design de jogos e entretenimento digital**. Porto Alegre: SAGAH, 2019.

ARRUDA, E. P. **Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais**. Porto Alegre: Grupo A, 2014.

MINOR, J. **The Best Multiplayer Video Games for 2023**. 2022. Disponível em: < https://www.pcmag.com/picks/the-best-multiplayer-video-games >. **(Acesso em 21/03/2023)**

RABIN, S. **Introdução ao Desenvolvimento de Games**. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2012.

Atividade Prática



Analisando um tipo de Jogo Web.

Objetivos: Analisar um jogo sério e os seus benefícios.

Materiais, Métodos e Ferramentas: Browser (navegador) e ferramenta de edição de textos.

Roteiro

1º. Passo) Leia atentamente o texto abaixo:

Um jogo sério é projetado para fins educacionais. Esse tipo de jogo não é utilizado para fins de entretenimento, mas para aprender novos conceitos complexos, sensibilizar ou comunicar sobre um determinado tema ou realizar exercícios práticos de forma mais divertida.

Além disso, permitem que estudantes e profissionais aprendam por meio de atividades divertidas. Algumas das suas vantagens são:

- **Encorajam o engajamento dos alunos e os tornam agentes de sua própria educação ou treinamento**.

- **Possibilitam que os jogadores memorizem os conceitos que estão aprendendo quando há prazer associado a eles, etc.**

Os jogos sérios podem ser excelentes ferramentas de treinamento para as empresas, principalmente aquelas que desejam modernizar sua abordagem e estarem mais sintonizadas com as expectativas da última geração de funcionários. É também uma forma dos colaboradores treinarem de forma autónoma e ao seu próprio ritmo. Os jogos sérios podem se concentrar em uma variedade de tópicos, como habilidades gerenciais, vendas,

relacionamento com clientes, conhecimento técnico, gerenciamento de projetos, etc.



Outra vantagem importante é que eles podem melhorar a abordagem de erro de seus usuários. Não há nada de errado em cometer erros. Na verdade, os erros são uma maneira valiosa de aprender e progredir. Esse tipo de jogo permite que o usuário erre e tente novamente até atingir o seu objetivo.

Além disso, os jogos sérios podem ser jogados em grupo para que possam proporcionar a oportunidade de construir relações de equipe e melhorar a comunicação do dia a dia. Isso só pode ter um impacto positivo no desempenho a médio e longo prazo.

2º. Passo) Acesse o site do jogo CoranaQuest (2020), disponível em https://coronaquest.game/ (Acesso em 23/03/2023)

O projeto CoronaQuest é um jogo de cartas online que foi desenvolvido e lançado, a princípio, na Suíça, sendo traduzido para mais de 10 idiomas, além de ser utilizado como ferramenta educativa sobre o enfrentamento do vírus COVID-19.

A gameplay desse projeto apresenta a luta dos usuários contra o próprio coronavírus usando ações de proteção e o apoio das pessoas ao seu redor. O CoronaQuest apresenta de forma didática sobre as ações que os jogadores podem tomar para se manterem seguros na vida real, bem como sobre medidas sociais e de saúde pública.



Figura 1 - Reprodução do jogo Coronaquest

Fonte: https://coronaquest.game/ **(Acesso em 23/03/2023)**

3º. Passo) Desenvolva um relatório técnico

Desenvolva um relatório técnico que aponte os benefícios didáticos e pedagógicos que foram obtidos na utilização do jogo CoronaQuest como um recurso para ensinar e direcionar o seu público alvo (crianças de 5 a 16 anos) a respeito da COVID-19.

Você deverá enviar o seu relatório técnico seguindo o formato ABNT e contendo entre 3000 e 3500 caracteres (com espaços), desconsiderando as referências bibliográficas. Na montagem desse documento, será permitida a utilização de imagens, gráficos e demais elementos para facilitar a compreensão da sua ideia. Para facilitar a construção, você poderá apresentar a resposta das seguintes indagações sobre o jogo CoronaQuest:

- **Como funciona a dinâmica do projeto?**
- **Ele promove a diversão e imersão dos jogadores utilizando a estrutura de um jogo sério?**

- **Os objetivos didáticos/pedagógicos são atendidos?**



- **Quais mudanças (ou alterações) você sugere para que o jogo fique mais adequado?**

Gabarito Atividade Prática

O jogo CoronaQuest é um projeto gratuito, que está disponível em todas as mídias (smartphones, tablets, computadores) e foi traduzido em 10 idiomas. Trata-se de uma ferramenta educacional que está à disposição dos professores para discutir os eventos atuais e o vírus na sala de aula. Uma ficha educacional detalhada oferece muitas atividades para crianças de 5 a 16 anos em torno do jogo.

O CoronaQuest foi projetado para ajudar a fortalecer a prevenção e apresentar reflexos positivos no combate ao vírus. Além disso, também é usado para trabalhar as várias emoções que os alunos podem sentir e ajudá-los a falar sobre elas. Existe a ansiedade e a alegria de reencontrar os amigos; tristeza ou raiva porque tudo pode não ter sido fácil durante o confinamento em casa, por exemplo, um pai desempregado, uma hospitalização ou uma morte na família. É importante que cada aluno saiba que a supervisão escolar está ali para apoiá-lo e que, entre si, os alunos também podem se ajudar e ser gentis.

Desde o seu lançamento, o jogo conquistou um sucesso que supera as expectativas. No final do ano letivo 2019-2020, mais de 300.000 partidas haviam sido disputadas e não apenas na Suíça, mas também em todo o mundo em mais de 70 países.



Figura 2 - Reprodução do jogo Coronaquest

Fonte: https://coronaquest.game/play?league=bronze **(Acesso em 23/03/2023)**

O jogo possui três ligas. O bronze com a barreira básica gesticula como tossir em seu cotovelo. Então, intervém o dinheiro que vê o caráter do mediador ou a distância espacial. No final, o jogador chega até a liga de diamantes destinada aos mais velhos e talvez também aos mais conhecedores. O desafio estratégico aumenta com os níveis e o aparecimento de novos personagens e conceitos mais abstratos como fake news ou precariedade.



Figura 3 - Reprodução do jogo Coronaquest



Fonte: https://coronaquest.game/play?league=bronze **(Acesso em 23/03/2023)**

O CoronaQuest é apenas uma parte do sistema implementado para ajudar estudantes e profissionais de treinamento neste período específico e sem precedentes. É um elemento inovador que utiliza a linguagem familiar das crianças, além de possibilitar aprender, discutir e sorrir sobre o vírus e a crise sanitária.

Ir para exercício